NoTraining Manual de Usuario

Elaborado por: Departamento de Tecnología

Introducción

A modo de introducción el presente instructivo buscar hacer del conocimiento y del dominio público el funcionamiento del módulo NoTraining dentro del sistema Saturno que sirve de base para el resto de proyectos.

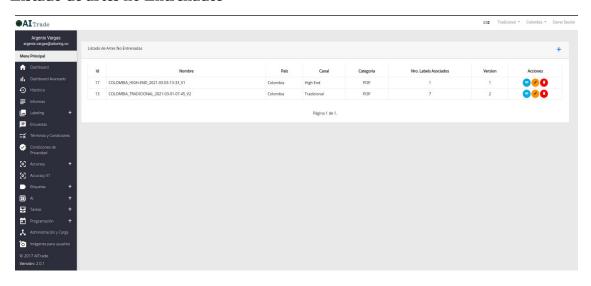
NoTraining esta concebido para esos usuarios que entrenan productos POP, la idea general es que cuando el usuario tenga uno o muchos artes los mismos puedan ser cargados a la plataforma sin necesidad de que entren en la clasificación de Entrenado, estos entrarian en una especie de estatus "No Entrenado, pero si tomado en cuenta para futuro entrenamiento".

Propiamente el proceso consta de 3 sencillos paso, en el primero generamos una especie de paquete solo con seleccionar país y canal, el segundo es agregar detalles seleccionando para esto un label y un archivo con extensión .zip además de una descripción la cual es opcional, ese archivo zip en su interior debe contener imágenes con extensiones (.jpg, .png y .jpeg), cualquier otro formato será considerado un error y se procederá a suspender la carga de datos, ya por último y teniendo los dos pasos previos completos se puede optar a procesar los datos, este procesamiento ocurre en un sistema externo pero relacionado.

Se manejan tareas en segundo plano con celery y rabbitmq para la optimización de los procesos y servicios con Django Rest Framework (DRF) para optimizar las respuestas entre plataformas.

Secciones del módulo NoTraining

Listado de artes no Entrenados



Condiciones de acceso:

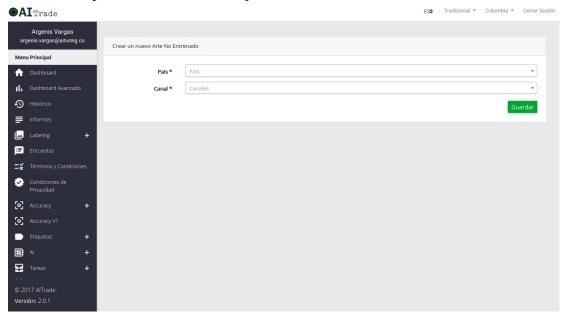
- Estar registrado en la plataforma (obligatorio).
- Estar logueado (obligatorio).

• Visión general

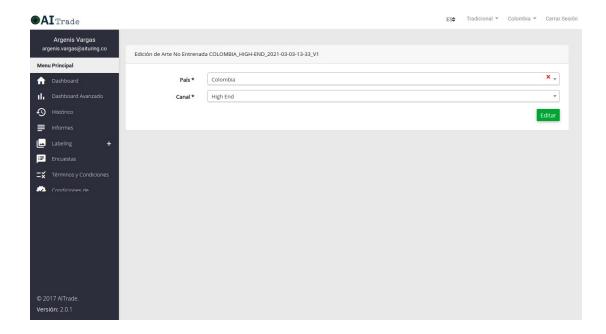
- Esta sección muestra un listado general de todos los paquetes de artes, esta filtrado por país y según su estatus de actividad, puede visitar el sitio haciendo clic <u>Aquí</u>.
- La tabla muestra los siguientes campos: id, nombre, país, canal, categoría, número de labels relacionados, versión y la acción.
- La tabla de contenido muestra 3 botones en la columna de acciones y en la parte superior a la derecha de su pantalla se muestra un botón con el signo (+) mas.
 - Botón (+): Ubicado en la parte superior derecha de su monitor, este redirecciona al usuario a una vista donde podrá crear un nuevo paquete o conjunto de artes.
 - Botón (eye): ubicado en la tabla de resultados al presionar redirecciona al detalle de ese conjunto o paquete de artes
 - Botón (pencil): esta acción hace referencia a la acción de editar

 Botón:(trash): esta acción hace referencia a la eliminación lógica que se aplica.

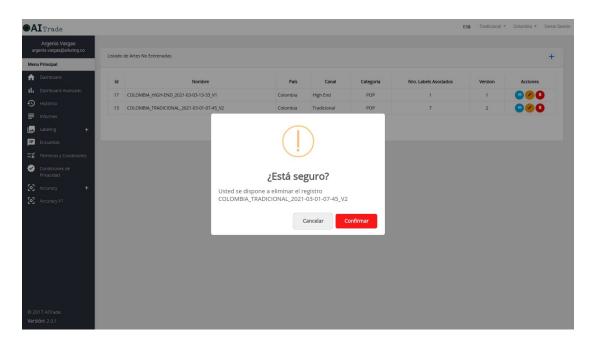
Vista para crear un nuevo conjunto



Vista para editar una instancia



Vista para Eliminación (lógica)



Vista de Detalle



La vista detalle nos brinda mayor información sobre el conjunto de artes, indica en la parte superior todo lo relacionado con el modelo y en la parte inferior no brinda información sobre el segundo modelo.

Listado de Detalles de Artes No Entrenados

La tabla aparece en los detalle del modelo NoTrainingModel, la tabla brinda información básica de los campos: id, nombre del arte, label, versión, el status, el nro. de imágenes y los botones de acción.



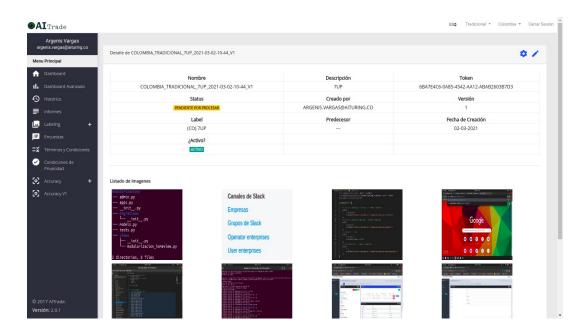
Al igual que la vista anterior en la parte superior se encuentra un botón para generar un nuevo detalle y en la columna de acciones de la tabla hay un nuevo botón para esta vista y es el de procesar, este botón al ser presionado es el encargado de emitir la señal para encender una máquina de Google la cual inicia el proceso de No Entrenamiento en un servidor remoto

Descripción del procesamiento de imágenes

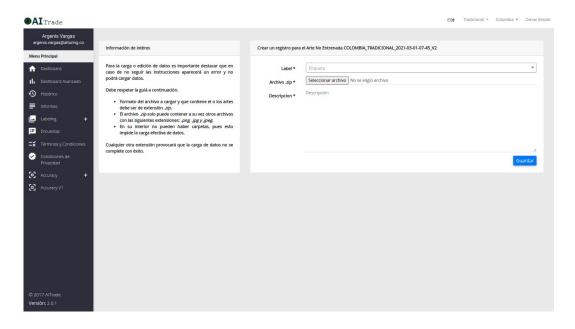
- 1. Saturno inicia el intento de encendido de la máquina Google a través de un proceso en segundo plano con ayuda de celery.
- 2. Se van activar una serie de servicios que van a poner en marcha un servidor que contiene un módulo de procesamiento de imágenes.
- 3. Desde ese servidor se va emitir una señal la cual Saturno debe canalizar, esa señal debe contener la IP del servidor y el nombre de dicha máquina.
- 4. Saturno en segundo plano le envía a ese servidor los datos necesarios para que se de inicio ese procesamiento de imágenes.
- 5. Ya con esos datos en el servidor externo este se va enfocar en procesar esas imágenes y cuando ese paso termine entonces el sistema externo envía a

Saturno una señal de haber finalizado para que este haga los cambios necesarios en los modelos y apague la instancia de la máquina.

En el caso del detalle del este listado usted podrá acceder a las imágenes contenidas en el zip, además podremos ver detalles con mayor amplitud, si hacemos clic sobre cualquiera de las imágenes vamos activar un carrousell de imágenes, también en el borde superior estan dos botones, el primero de procesamiento de imagen y el segundo el de edición de la instancia.



Vista para crear una nuevo detalle



Vista para editar un detalle existente

